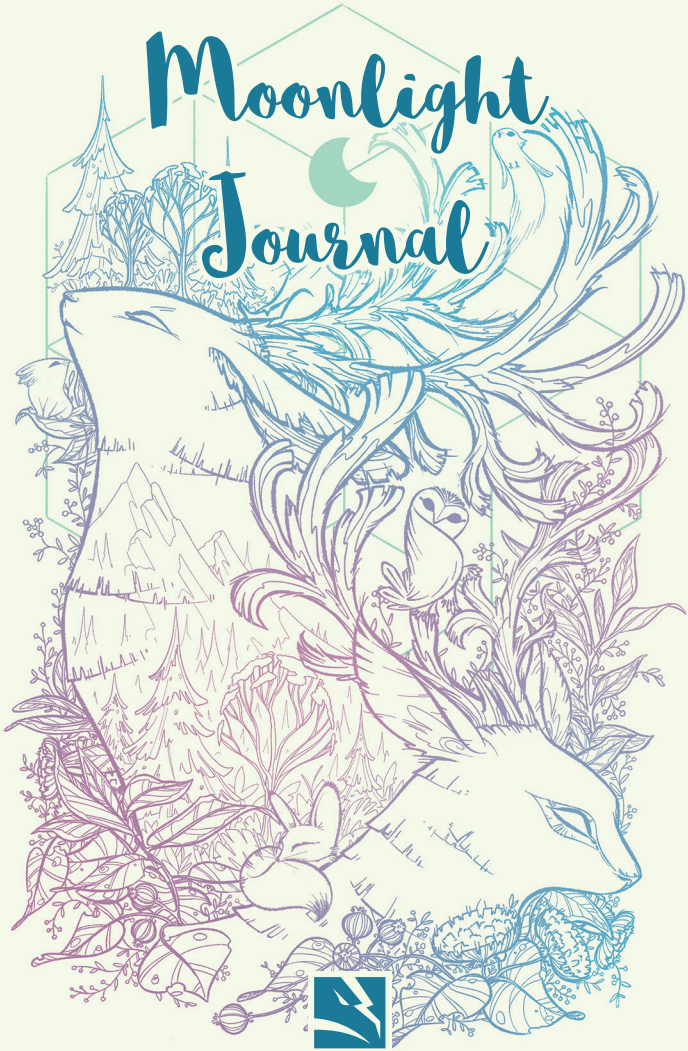
Moonlight Journal



Spirits of the Forest

MOONLIGHT

In jedem Zeitalter lüftet ein mythischer Wind den Schleier zwischen dem Geisterreich und unserer Welt.

Wundersame Serafim steigen, angezogen von der Kraft eines altertümlichen Waldes, durch Wolken auf, um ihr hundertjähriges Spiel einmal mehr zu beginnen.

Doch dieses Mal werden die Strahlen des Mondlichts, die sich auf dem Blattwerk spiegeln, die Serafim tief in den Wald hineinziehen, wo sie einen Blick vom Ungesehenen erhaschen. Eine verzauberte, vom Schein des Mondlichts erhellte Welt, die im Wald die ältesten Geister verbirgt, wartet darauf, entdeckt zu werden.

Spirits of the Forest: Moonlight ist eine Erweiterung des Grundspiels, die dieses um einen szenario-basierten Koop-Modus ergänzt, der auch solo gespielt werden kann, sowie um eine alternative Mehrspieler-Variante, die mit bis zu vier Spielern gespielt werden kann.

Spielmaterial

8 Mondlicht-Stücke

2 Nachtgeschöpfe (1 Licht und 1 Schatten)

14 Mondlicht-Plättchen (7 verschiedene Arten x 2)

4 Finsternis-Marker

1 Mondlicht-Wertungstabelle

15 Verzauberungskarten

Hilfekarte für konkurrierende Spieler

8 Mondlicht-Karten

8 Aufgaben-Karten

Kooperativer Modus - Spielübersicht

1-2 Spieler

In Spirits of the Forest: Moonlight treten Spieler kooperativ gegen einen imaginären Gegner an, um die Mehrheit an Geist- und Kraft-Symbolen zu erhalten. Es wird empfohlen, die Szenarien in der richtigen Reihenfolge zu spielen.

Die Regeln neben dem Symbol beziehen sich ausschließlich auf den konkurrierenden Modus.

	Offenes Plättchen.		Verdeckter Vorteilsmarker.		Mondlicht-Stück.
	Verdecktes Plättchen mit verdecktem Plättchen darunter.		Zwei gestapelte verdeckte Vorteilsmarker.		Mondlicht-Karte.
	Offenes Plättchen mit zwei verdeckten Plättchen darunter.		Offener Vorteilsmarker.		Luftgeist Glühwürmchen.
	Verdecktes Plättchen.		Offener Vorteilsmarker mit verdecktem Vorteilsmarker darunter.		Offenes Mondlicht-Plättchen.
	Verdecktes Plättchen mit verdecktem Plättchen darunter.		Finsternis-Marker.		Startpunkt des Licht-Nachtgeschöpfs.
	Verdecktes Plättchen mit zwei verdeckten Plättchen darunter.		Edelstein.		Startpunkt des Schatten-Nachtgeschöpfs.

Alle Plättchen, die unter den obersten Wald-Plättchen liegen, werden als Unterholz-Plättchen angesehen und darum verdeckt ausgelegt. Unterholz-Plättchen sollten bündig unter das oberste Plättchen gelegt werden, siehe Abbildung.
Je nach Szenario werden die Vorteilsmarker mal offen und mal verdeckt, mal innerhalb und mal außerhalb des Waldes platziert.

Indem ihr das oben stehende Raster verwendet, baut ihr das Spiel mithilfe der folgenden Liste und **gemäß der Aufbau-Abbildung des jeweiligen Szenarios** auf:

1. Mischt die 48 Naturgeist-Plättchen des Grundspiels und legt sie entsprechend der Abbildung aus, um den Wald zu erschaffen.
2. Platziert gemäß der Abbildung die Nachtgeschöpfe im Wald.
3. Platziert die Mondlicht-Stücke gemäß der Abbildung.
4. Mischt die Mondlicht-Karten, zieht eine davon und legt sie offen neben den Wald.
5. Gebt jedem Spieler Edelsteine gemäß der Tabelle auf der nächsten Seite.
6. Legt die Kraftsymbol-Vorteilsmarker in die Schachtel zurück, mischt die übrigen Vorteilsmarker und platziert sie gemäß der Abbildung.

Modus	Normal	Schwer	Extrem
Koop	3 Edelsteine je Spieler	2 Edelsteine je Spieler	1 Edelstein je Spieler
Solo	4 Edelsteine	3 Edelsteine	2 Edelsteine

Wer von euch zuletzt in einem Wald war, beginnt.

Wer als nächstes zieht, setzt das Licht-Nachtgeschöpf laut Abbildung auf eins seiner mit ◇ gekennzeichneten Start-Plättchen. Anschließend setzt der Startspieler das Schatten-Nachtgeschöpf gemäß Abbildung auf eines seiner mit ◆ gekennzeichneten Start-Plättchen.

Wenn beide Nachtgeschöpfe platziert sind, ist wer gestartet war, am Zug.

Spielablauf

1. Sammelphase

In deinem Zug nimmst du 2 Plättchen. Dabei wählst du ein verfügbares Plättchen aus dem Umfeld des Licht-Nachtgeschöpfs und eines aus dem Umfeld des Schatten-Nachtgeschöpfs. Die Plättchen, auf denen die Nachtgeschöpfe selbst stehen, dürfen nicht gewählt werden.

Ein Plättchen gilt als verfügbar, wenn mindestens eines der Felder, die an seine langen Seiten grenzen, frei ist.

Im Beispiel sind die verfügbaren Plättchen schwarz umrandet.

Um zu entscheiden, ob die Seiten eines Plättchens besetzt sind, wird ausschließlich die Ebene in Betracht gezogen, auf der das Plättchen liegt.

2. Zuordnungsphase

Nach dem Einsammeln beider Plättchen ordnest du ein Plättchen deinem Team und eines deinem Gegner zu, unabhängig davon, zu welchem Nachtgeschöpf sie benachbart waren.

3. Aufdeckphase

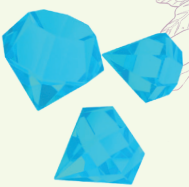
Ordnet schließlich die erhaltenen Vorteilsmarker entsprechend den Szenarioregeln zu.

Deckt dann alle verdeckten Plättchen auf, an deren lange Seiten mindestens ein freies Feld grenzt.

4. Bewegungsphase

Im Anschluss musst du **eines der Nachtgeschöpfe** deiner Wahl auf ein beliebiges umgebendes Plättchen rücken, so wie in der Abbildung dargestellt. Die Nachtgeschöpfe dürfen nicht auf ein leeres Feld gezogen werden. Ein Nachtgeschöpf darf seine Bewegungsphase nicht auf einem Plättchen beenden, das bereits von einem anderen Nachtgeschöpf besetzt ist.

Edelsteine und Kommunikation



Im kooperativen Modus von Spirits of the Forest: Moonlight ist die Kommunikation zwischen euch nur vor Beginn des Spiels erlaubt.

Anstatt die Edelsteine für das Reservieren von Plättchen zu nutzen, dürft ihr jederzeit (mehrmals) einen Edelstein in eurem Zug dafür verwenden, um kostenlos eine der folgenden Aktionen durchzuführen:

1. Ein beliebiges Nachtgeschöpf auf ein angrenzendes Plättchen rücken.
2. Während des momentanen Zuges frei kommunizieren. Die Kommunikation sollte nach der Bewegungsphase enden.

Falls ihr es irgendwann während des Spiels vorziehen würdet, frei zu kommunizieren, errichtet einen gemeinsamen Edelsteinvorrat und richtet euch nach den Mengen im Solo-Modus. Jeder Edelstein kann einmal pro Zug eingesetzt werden, um ein Nachtgeschöpf auf ein umgebendes Plättchen zu setzen.

Mondlicht-Stücke sammeln

Wenn du das Licht-Nachtgeschöpf auf ein Plättchen legst, auf dem ein Mondlicht-Stück liegt, ordnest du es deinem Team zu.

Rückst du das Schatten-Nachtgeschöpf auf ein Plättchen, auf dem ein Mondlicht-Stück liegt, ordnest du es dem Gegner zu.

Wird ein Plättchen aus dem Wald (oberste Ebene) eingesammelt, auf dem ein Mondlicht-Stück liegt, wird es auf das Plättchen im Unterholz gesetzt. Landet es auf einem Plättchen, bleibt es dort. Landet es auf einem freien Feld, wird es dem Gegner zugeordnet.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ihr nicht mehr in der Lage seid, bei einem der beiden Nachtgeschöpfe ein Plättchen aus dem Umfeld zu sammeln. Ordnet das Plättchen, auf dem das Licht-Nachtgeschöpf steht, eurem Team zu. Ordnet alle übrigen Plättchen, Mondlicht-Stücke und Vorteilsmarker dem Gegner zu.

Falls euer Team nicht mindestens ein Plättchen von jedem Naturgeist besitzt (einschließlich Luftgeist, sofern das Szenario ihn beinhaltet), habt ihr das Spiel verloren.

Punktewertung

Der Gegner erhält Punkte gemäß den Regeln des Grundspiels, bekommt also Punkte zugewiesen, wenn er die Mehrheit der Geist- oder Kraft-Symbole hat. Bei Gleichstand erhält weder das Spieler-Team noch der Gegner Punkte.

Euer Team wertet die Vorteilsmarker und Kraft-Symbole gemäß den Regeln des Grundspiels aus. Zählt all eure eingesammelten Mondlicht-Stücke und subtrahiert die Anzahl der vom Gegner gesammelten Mondlicht-Stücke. Das Ergebnis bestimmt, wie viele Arten von Naturgeistern gewertet werden können. Nur solche Naturgeister, von denen euer Team die Mehrheit an Geist-Symbolen hat, können gewertet werden.

Im Beispiel hat euer Team 5 Mondlicht-Stücke gesammelt und der Gegner 3. Euer Team kann daher 2 verschiedene Naturgeister werten, von denen es die Mehrheit hat (platziert zur Verdeutlichung die übrigen Mondlicht-Stücke auf den Geist-Symbolen, die ihr werten möchtet).

Nur euer Team wertet die Mondlicht-Karte, indem ihr für jedes darauf abgebildete Geist-Symbol, von dem ihr nicht die Mehrheit besitzt, 6 Naturpunkte subtrahiert. (Gleichstände werden nicht als Mehrheit gewertet; bei Gleichstand verliert euer Team daher 6 Naturpunkte.)

In der kooperativen Version verliert weder euer Team noch der Gegner 3 Punkte für nicht gesammelte Naturgeist-Arten.

Konkurrierende Mehrspieler

2-4 Spieler

Richtet euch nach dem Raster in der Spielübersicht des kooperativen Modus und baut das Spiel mithilfe der folgenden Liste und gemäß der mit dem Symbol 💎 **gekennzeichneten Aufbau-Abbildung des jeweiligen Szenarios** auf. Alle Änderungen innerhalb der Regeln für konkurrierende Mehrspieler werden neben dem Symbol 💎 erläutert.

1. Wählt ein Szenario aus dem Mondlicht-Tagebuch aus und baut es gemäß der Szenario-Vorlage auf.
2. Mischt die 8 Aufgaben-Karten und gebt jedem Spieler eine davon. Legt die übrigen Aufgaben-Karten zurück in die Schachtel. Die Aufgaben sollen vor den anderen Spielern verborgen bleiben.
3. Wer von euch zuletzt durch einen Wald gewandert ist, beginnt.
4. Jeder Spieler erhält einen Edelstein; nur der letzte Spieler erhält zwei Edelsteine.
5. Der letzte Spieler setzt die Nachtgeschöpfe auf einen der verfügbaren Startpunkte seiner Wahl.

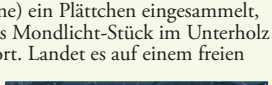
Im Modus für konkurrierende Mehrspieler werden die Mondlicht-Karten nicht verwendet.

Spielablauf

Richtet euch nach den Regeln für den kooperativen Spielablauf, jedoch mit folgenden Ergänzungen:

1. **Sammelphase:** Falls eines oder beide der Nachtgeschöpfe während der Sammelphase keine verfügbaren Plättchen in ihrem Umfeld haben, darfst du die betroffenen Nachtgeschöpfe umplatzieren, indem du sie auf einen Ort mit mindestens einem sammelbaren Plättchen stellst.
2. **Edelsteine und Kommunikation:** Im konkurrierenden Modus von Spirits of the Forest: Moonlight ist keine Kommunikation zwischen euch erforderlich, darum werden die Edelsteine nur dafür verwendet, eines der Nachtgeschöpfe auf umgebende Plättchen zu ziehen.
3. **Mondlicht-Stücke sammeln:** Versetzt du eines der Nachtgeschöpfe auf ein Plättchen, auf dem sich ein Mondlicht-Stück befindet, nimmst du dir das Mondlicht-Stück. Wird aus dem Wald (oberste Ebene) ein Plättchen eingesammelt, auf dem sich ein Mondlicht-Stück befindet, wird das Mondlicht-Stück im Unterholz platziert. Landet es auf einem Plättchen, bleibt es dort. Landet es auf einem freien Feld, wird es aus dem Spiel entfernt.

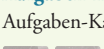
Am Ende des Spiels werden die Mondlicht-Stücke für euch alle gemäß dieser Tabelle gewertet (Hilfekarte für konkurrierende Spieler).



Aufgaben-Karten

Aufgaben-Karten bestimmen eure Punktewertung bei Spielende auf zwei Arten:

1. Das abgebildete Nachtgeschöpf bestimmt, ob ihr bei Spielende als Schatten oder Licht Punkte bekommt.



2. Das abgebildete Geist-Symbol bestimmt, wie viele Geister gesammelt werden müssen: Mehrheit ▲ oder eine Mindestmenge #.

Die Farbe einer Aufgaben-Karte bestimmt, welches Nachtgeschöpf – Licht (heller Kreis) oder Schatten (dunkler Kreis) – die jeweilige Aufgabe zu erfüllen hat.

Spielende

Das Spiel endet, wenn im Wald nur noch zwei Plättchen übrig sind. Diese beiden werden zugeordnet. **Wenn bei Spielende ein oder mehrere Vorteilsmarker nicht eingesammelt wurde(n), werden sie niemandem zugeordnet.**

Punktewertung

Ihr erhaltet Punkte für jedes Nachtgeschöpf, indem ihr euch nach den Regeln für das Grundspiel Spirits of the Forest richtet (und die Regeln der Moonlight-Erweiterung ignoriert). Ihr erhaltet Punkte für das Nachtgeschöpf, das euch durch eure Aufgaben-Karte zugewiesen wurde. Addiert 6 Punkte für jede erfüllte Aufgabe der Aufgaben-Karte (bis zu 24 zusätzliche Punkte) sowie die entsprechenden Punkte für eure gesammelten Mondlicht-Stücke.

Grundspiel Modul für konkurrierende Mehrspieler

2-4 Spieler

Mischt die 12 Mondlicht-Plättchen (14, wenn ihr mit dem Luftgeist spielt) und legt sie verdeckt gemäß der Abbildung aus.

Jedes Mondlicht-Plättchen ist von 4 Naturgeist-Plättchen umgeben.

Wenn du das letzte Plättchen nimmst, das an ein Mondlicht-Plättchen grenzt, deckst du es auf und entscheidest, ob es offen oder verdeckt liegen soll.

Liegen bei Spielende zwei Mondlicht-Plättchen der gleichen Naturgeist-Art offen, erzielen sie die doppelte Punktzahl für die Person, die von diesem Naturgeist die Mehrheit besitzt.

Grundspiel Verzauberungs-Modus von Francesco Testini

2-4 Spieler

Wendet die folgenden Regeln auf das Grundspiel von Spirits of the Forest an.

Mischt die 15 Verzauberungskarten und legt sie verdeckt als Verzauberungs-Stapel neben den Wald, dann deckt 3 davon auf, um die Auslage zu bilden.

Verzauberungskarten

Verzauberungskarten stellen Aufgaben dar, jede Karte stellt drei verschiedene Anforderungen:

Ein Plättchen mit identischen Geist-Symbolen.

Ein Plättchen mit beliebigem Geist-Symbol und bestimmtem Kraft-Symbol.

Ein Plättchen mit bestimmtem Geist-Symbol und beliebigem Kraft-Symbol.

Ein Plättchen mit beliebigem Geist-Symbol.

Ein Plättchen mit beliebigem Kraft-Symbol.

Ein Plättchen mit bestimmtem Geist-Symbol.

Ein Plättchen mit bestimmtem Kraft-Symbol.

Spielablauf

- Am Ende eures Zuges dürft ihr eine Verzauberungskarte wählen, indem ihr die drei Plättchen ablegt, welche die Karte erfordert. **Die erforderlichen Plättchen werden in die Schachtel abgelegt und am Spielende nicht zu den Mehrheiten dazugerechnet. Immer wenn eine Verzauberungskarte ausgewählt wird, ersetzt ihr sie durch eine neue vom Verzauberungsstapel.**
- Es kann pro Zug nur 1 Verzauberungskarte gewählt werden.
- Ihr könnt beliebig viele Verzauberungskarten besitzen.

Wenn ihr eine Verzauberungskarte wählt, erhaltet ihr einen sofortigen Bonus und bei Spielende eine bestimmte Anzahl an Naturpunkten, so wie es im schwarzen Kreis neben dem sofortigen Bonus angezeigt wird.

Boni der Verzauberungskarten

Edelstein: Man darf einen seiner Edelsteine gegen den eines Mitspielers tauschen. Beide Edelsteine müssen sich im Wald befinden. Alternativ darf man einen beliebigen seiner Edelsteine im Wald auf eine neue Position legen.

Noch einmal spielen: Man erhält sofort einen weiteren Zug.

Zwei Vorteilsmarker nehmen: Man zieht zufällig zwei Vorteilsmarker aus der Schachtel, behält davon einen und legt den anderen ab (er ist dann nicht mehr verfügbar).

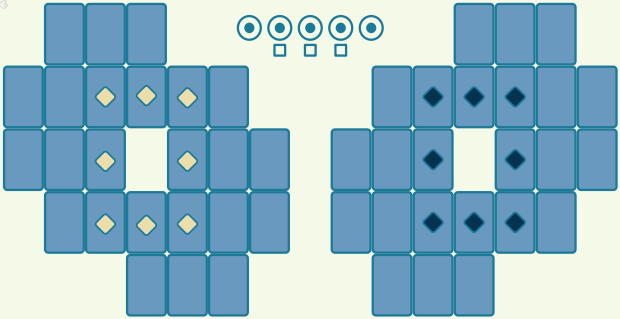
Abschließende Punktewertung

Führt am Ende des Spiels die Punktewertung so wie im Grundspiel aus, jedoch mit den folgenden Anpassungen:

- Am Spielende muss man mindestens eine Verzauberungskarte erhalten haben und von mindestens einer Naturgeist-Art die Mehrheit haben, um überhaupt Punkte bekommen zu können.
- Die Spieler bekommen nicht 3 Punkte abgezogen, wenn sie eine Naturgeist-Art nicht gesammelt haben.
- Zählt die Punkte mit denen zusammen, die auf den erhaltenen Verzauberungskarten stehen.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Verzauberungskarten hat.

1. Erste Schritte unterm Mondlicht



- Ordnet eurem Team beim Spielaufbau sofort 3 Mondlicht-Stücke zu.
- Legt beim Spielaufbau 5 zufällige Vorteilsmarker offen vor euch aus. Ordnet davon 2 eurem Team zu und 3 dem Gegner.

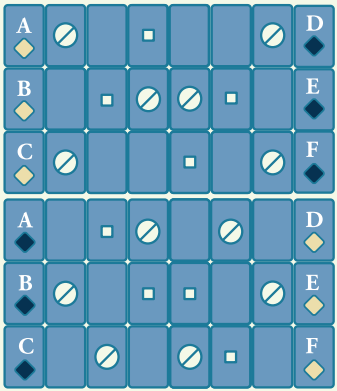
Vorteilsmarker und Mondlicht-Stücke werden in diesem Szenario nicht verwendet.

2. Wald-Illusion von Sergio-Enrico Godina

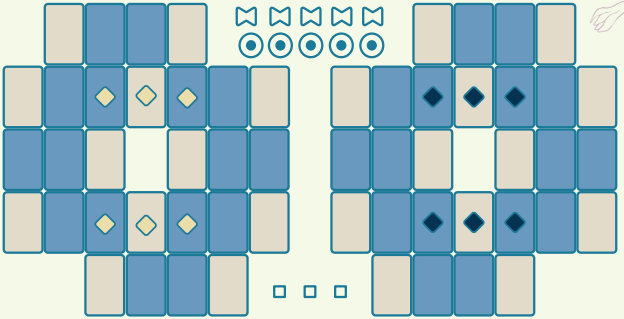
Dieses Szenario kann nur im Normalen Schwierigkeitsgrad gespielt werden.

Wählt nur einen der Buchstaben für beide Nachtgeschöpfe und platziert sie auf den entsprechenden Positionen.

- Wenn das Licht-Nachtgeschöpf ein Plättchen einsammelt, ordnet ihr es dem Team zu. Wenn stattdessen das Schatten-Nachtgeschöpf es einsammelt, ordnet ihr es dem Gegner zu, zusammen mit dem jeweils dazugehörenden Vorteilsmarker.
- Euer Team richtet sich mit dem Einsammeln und Bewegen nur nach dem Licht-Nachgeschöpf, während das Schatten-Nachtgeschöpf die Entscheidungen und Bewegungen in seinem zugehörigen Wald imitiert.
- In diesem Szenario können die Positionen der Nachtgeschöpfe durch Einsatz der Edelsteine getauscht werden. Die Edelsteine besitzen nur diese eine Fähigkeit.



3. Glühwürmchen-Strahl

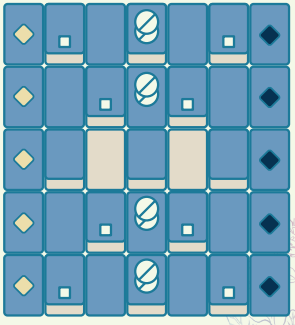


- Mischt vor dem Erzeugen des Waldes die Luftgeist-Plättchen unter die Grundspiel-Plättchen.
- Richtet euch nach den Regeln für Szenario #1, jedoch mit folgenden Änderungen:
  1. Während der Aufdeckphase werden keine verdeckten Plättchen aufgedeckt.
  2. Nachtgeschöpfe können auch verdeckte Plättchen einsammeln, die aufgedeckt werden, bevor es mit der Zuordnung weitergeht.
  3. Wenn ein Luftgeist mit zwei Geist-Symbolen dem Nachtgeschöpf zugeordnet wird, weist diesem Geist-Plättchen ein Glühwürmchen zu.
- Am Spielende muss jenes Nachtgeschöpf – Licht oder Schatten –, das die meisten Glühwürmchen-Marker erhalten hat, all seine Luftgeist-Plättchen ablegen, auf denen sich kein Glühwürmchen-Marker befindet.

Vorteilsmarker und Mondlicht-Stücke werden in diesem Szenario nicht verwendet.

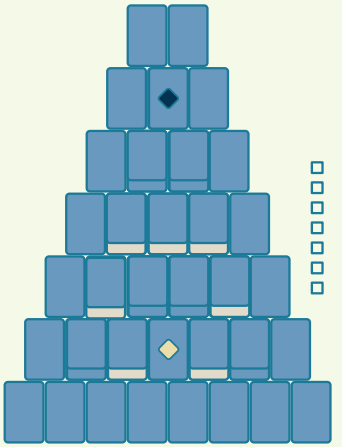
4. Das Unterholz

- Wenn ein Plättchen mit zwei Vorteilsmarkern eingesammelt wird:
  1. Wenn beide Nachtgeschöpfe an das eingesammelte Plättchen angrenzen (auch diagonal), ordnet ihr einen Vorteilsmarker eurem Team zu und einen dem Gegner.
  2. Wenn nur ein einziges Nachtgeschöpf an das eingesammelte Plättchen angrenzt (auch diagonal), ordnet ihr beide Vorteilsmarker dem Gegner zu.



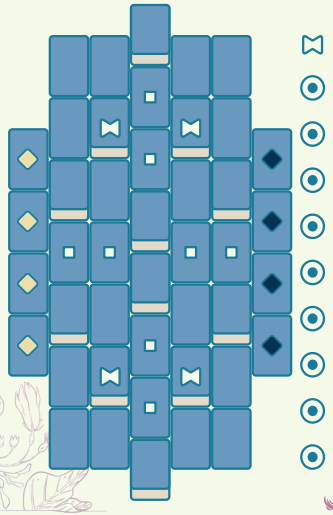
Wenn ein Plättchen mit zwei Vorteilsmarkern ausgewählt wird, entscheidet wer es ausgewählt hat, welcher Marker dem Licht Nachtgeschöpf zugeordnet wird und welcher dem Schatten Nachtgeschöpf.

5. Versteckspiel von Luca Bellini & Luca Borsa



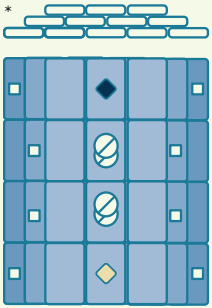
- Legt beim Spielaufbau 7 Mondlicht-Stücke neben den Wald.
- Legt beim Spielaufbau einen Vorteilsmarker verdeckt oben auf beliebige sichtbare Geist-Plättchen mit einem einzelnen Geist-Symbol.
- In diesem Szenario liegen einige Geist-Plättchen des Unterholzes offen. Richtet euch nach der oben gezeigten Vorlage und beachtet, dass offen platzierte Geist-Plättchen blau gekennzeichnet sind.
- Ein Geist-Plättchen ist verfügbar, wenn eine beliebige Seite von ihm frei ist.
- Wird ein verdecktes Unterholz-Plättchen aufgedeckt, legt sofort ein Mondlicht-Stück darauf.

6. Tanz der Glühwürmchen



- Mischt beim Spielaufbau die Luftgeist-Plättchen mit den Grundspiel-Plättchen zusammen, bevor ihn den Wald erzeugt.
- Ordnet beim Spielaufbau das Glühwürmchen außerhalb des Waldes einem der 9 Vorteilsmarker zu, indem ihr das Glühwürmchen auf ihm platziert.
- Wenn das Licht-Nachtgeschöpf ein Geist-Plättchen mit einem Glühwürmchen darauf einsammelt, ordnet ihr das Glühwürmchen sofort einem verfügbaren Vorteilsmarker ohne Glühwürmchen zu.
- Wenn das Schatten-Nachtgeschöpf ein Geist-Plättchen mit einem Glühwürmchen darauf einsammelt, entfernt das Glühwürmchen sofort aus dem Spiel.
- Ordnet am Spielende alle Marker mit Glühwürmchen dem Team zu, ordnet jene ohne Glühwürmchen dem Gegner zu.

7. Die Pyramide von Alessandro Cuneo



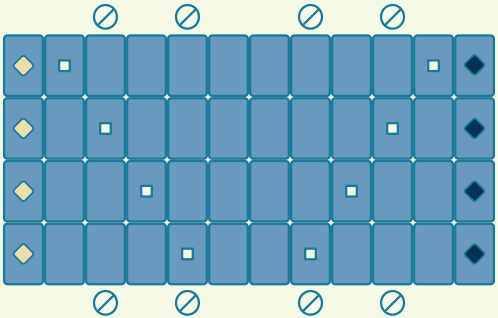
Richtet euch nach Szenario #4, jedoch mit folgenden Änderungen:

- Beim Ausführen einer Bewegung können die Nachtgeschöpfe nur die Stufen der Pyramide hoch und runter gehen, indem sie sich über die längeren Seiten der Plättchen bewegen. Jedoch können sich die Nachtgeschöpfe ohne Einschränkung bewegen, wenn das Ziel-Plättchen sich auf der gleichen Ebene befindet.
- Wird ein Plättchen mit einem Mondlicht-Stück eingesammelt, wird das Stück auf das äußerste Unterholz-Plättchen gelegt, das enthüllt wurde.

Hinweis: Steht ein Nachtgeschöpf auf einem teilweise verdeckten Plättchen, berücksichtigt für die Nachbarschaft nur die Plättchen, die an den enthüllten Teil dieses Plättchens angrenzen.

* Seitenansicht des Aufbaus, um die Platzierung überlappender Plättchen zu verstehen.

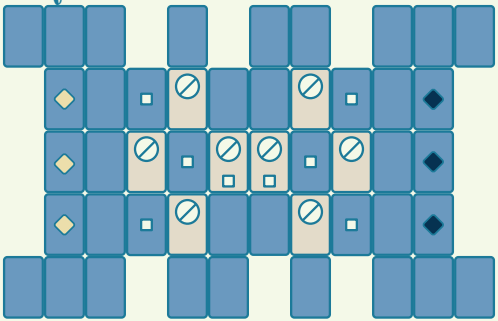
8. Im Wald versteckt



- Wird das letzte Plättchen einer Spalte – das mit den Vorteilsmarkern – eingesammelt, deckt die Vorteilsmarker auf. Ordnet einen eurem Team und den anderen dem Gegner zu.
- Wurden die Vorteilsmarker bis zum Spielende noch niemandem zugeordnet, dann ordnet sie dem Gegner zu.

Wird das letzte Plättchen einer Spalte – das mit den Vorteilsmarkern – eingesammelt, entscheidet wer das letzte Plättchen gewählt hat, welcher Marker dem Licht-Nachtgeschöpf und welcher dem Schatten-Nachtgeschöpf zugeordnet wird.

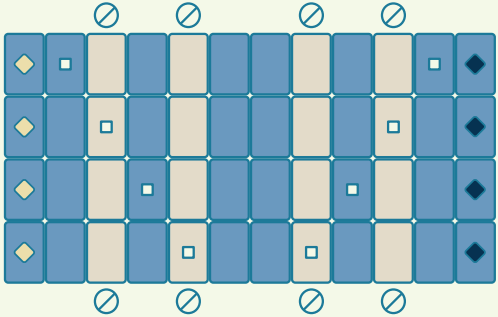
9. Zusammenkunft im Mondlicht



- Wenn nur eines der beiden eingesammelten Plättchen an die lange Seite eines Plättchens mit einem Vorteilsmarker angrenzt, deckt sowohl das verdeckte Plättchen als auch den Vorteilsmarker in der Aufdeckphase auf und ordnet den Vorteilsmarker dem Gegner zu.
- Wenn die beiden eingesammelten Plättchen an die lange Seite eines Plättchens mit einem Vorteilsmarker angrenzen (nicht zwingend dasselbe Plättchen), deckt sowohl die verdeckten Plättchen als auch die Vorteilsmarker während der Aufdeckphase auf, ordnet einen Vorteilsmarker eurem Team zu und einen dem Gegner.

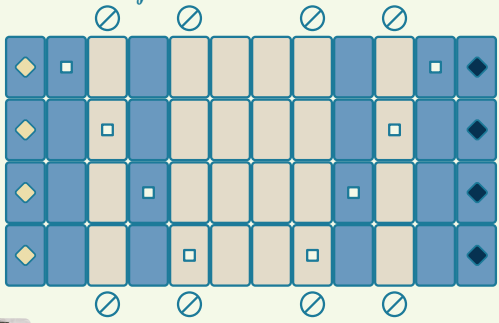
Wenn eines der beiden eingesammelten Plättchen an die lange Seite eines Plättchens mit einem Vorteilsmarker angrenzt, deckt wer das Plättchen eingesammelt hat, sowohl das verdeckte Plättchen als auch den Vorteilsmarker während der Aufdeckphase auf und ordnet den Vorteilsmarker einem beliebigen Nachtgeschöpf zu.

10. Das Unsichtbare



Richtet euch nach den Regeln für Szenario #8

11. Liebevolle Erinnerungen



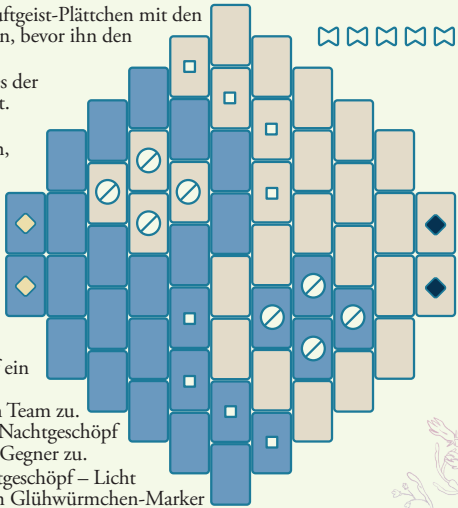
Richtet euch nach den Regeln für Szenario #8 mit folgenden Änderungen:

- Verwendet diese Mondlicht-Karte für dieses Szenario.

Entfernt die Mondlicht-Karte.

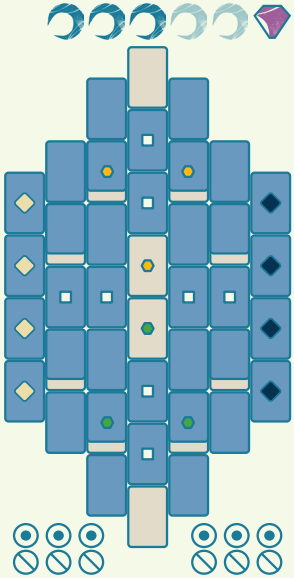
12. Das Tao von Francesco Ubbiali

- Mischt beim Spielaufbau die Luftgeist-Plättchen mit den Grundspiel-Plättchen zusammen, bevor ihn den Wald erzeugt.
- In der Aufdeckphase wird keines der verdeckten Plättchen aufgedeckt.
- Nachtgeschöpfe können auch verdeckte Plättchen einsammeln, die aufgedeckt werden, bevor es mit der Zuordnung weitergeht.
- Wird ein Luftgeist mit zwei Geist-Symbolen einem Nachtgeschöpf zugeordnet, dann ordnet diesem Geist-Plättchen ein Glühwürmchen zu.
- Wenn das Licht-Nachtgeschöpf ein Plättchen mit Vorteilsmarker einsammelt, ordnet ihr ihn dem Team zu. Wenn stattdessen das Schatten-Nachtgeschöpf es einsammelt, ordnet ihn dem Gegner zu.
- Am Spielende muss jenes Nachtgeschöpf – Licht oder Schatten –, das die meisten Glühwürmchen-Marker erhalten hat, all seine Luftgeist-Plättchen, die Glühwürmchen-Marker auf sich haben, ablegen.



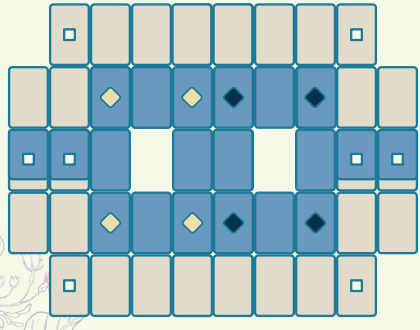
13. Der steinige Weg

- Legt 6 Spalten mit je zwei Vorteilsmarkern (einer offen, einer verdeckt).
- Platziert die farbigen Edelsteine so wie in der Abbildung, wobei wie üblich Pink und Blau von eurem Team verwendet werden, während Gelb und Grün im Wald platziert werden. Gelb steht für das Licht-Nachtgeschöpf, Grün für das Schatten-Nachtgeschöpf.
- Wenn ein Nachtgeschöpf auf ein Plättchen mit Edelstein zieht, nehmt den Edelstein und ordnet ihn einer der 6 Spalten mit den Vorteilsmarkern zu.
- Wird ein Plättchen aus dem Wald (oberste Ebene) eingesammelt, auf dem ein Edelstein liegt, platziert den Edelstein auf dem Plättchen im Unterholz. Landet er auf einem Plättchen, bleibt er dort. Landet er auf einem leeren Feld, entfernt ihr ihn aus dem Spiel.
- Deckt am Spielende alle verdeckten Vorteilsmarker auf. Ordnet alle Marker-Paare mit gelbem Edelstein dem Licht-Nachtgeschöpf zu; ordnet alle Marker-Paare mit grünem Edelstein dem Schatten-Nachtgeschöpf zu.



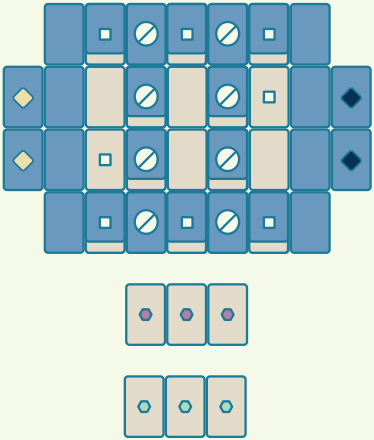
Edelsteine werden beim Spielaufbau nicht den Spielern zugeordnet. Gelbe und grüne Edelsteine werden dennoch im Wald platziert.

14. Umschlossener Wald von Andrea Stragia



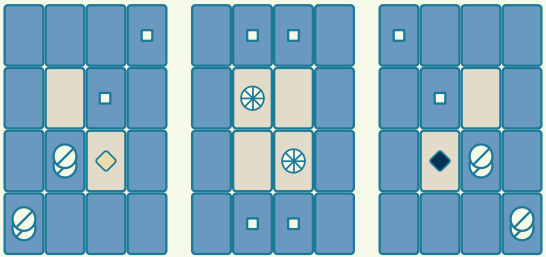
- In der Aufdeckphase wird keines der verdeckten Plättchen aufgedeckt.
- Nachtgeschöpfe können auch verdeckte Plättchen einsammeln, die aufgedeckt werden, bevor es mit der Zuordnung weitergeht.
- Wenn ein Stück eingesammelt wird, betrachtet die Position des Nachtgeschöpfs, das es eingesammelt hat, und legt (falls möglich) ein anderes Stück eurer Wahl 1 Schritt von dieser Position entfernt in den Wald.

15. Alchemie der Geister von Gaetano Cavallaro



- Dieses Szenario kann nur im Normalen Schwierigkeitsgrad gespielt werden.
- Wenn das Licht-Nachtgeschöpf ein Plättchen mit Vorteilsmarker einsammelt, ordnet ihr es dem Team zu. Wenn stattdessen das Schatten-Nachtgeschöpf es einsammelt, ordnet ihr er dem Gegner zu.
- Wenn ihr einen Edelstein aus eurem Vorrat verwendet, entfernt ihr das Plättchen, auf dem der Edelstein gelegen hat.
- Nach dem Einsammeln beider Plättchen aus dem Wald ist es möglich, einen Edelstein aus eurem Vorrat dafür zu verwenden, um das Plättchen einzusammeln, auf dem er gelegen hat. Entscheidet in der Zuordnungsphase, welches Plättchen dem Gegner zugeordnet wird, welches dem Team zugeordnet wird und welches abgelegt wird.

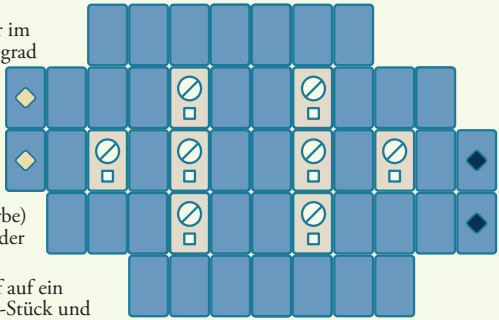
16. Das Paradoxon



Richtet euch nach den Regeln für Szenario #4 mit folgenden Änderungen:

- Bei diesem Szenario bleiben die beiden Finsternis-Marker verdeckt.
- Wenn ein Nachtgeschöpf auf ein verdecktes Geistplättchen rückt, bewegt ihr es sofort auf ein beliebiges Plättchen mit Finsternis-Marker und legt anschließend den Finsternis-Marker auf ein beliebiges verdecktes Geist-Plättchen. Gibt es keine verdeckten Geist-Plättchen mehr, entfernt ihr den Finsternis-Marker aus dem Spiel.

17. Unerwarteter Regen von Gonzalo Aguirre Bisi



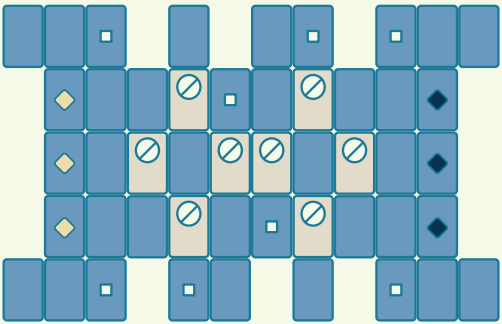
- Dieses Szenario kann nur im Normalen Schwierigkeitsgrad gespielt werden.
- Beim Spielaufbau erhaltet ihr jeweils genau einen Edelstein.
- Platziert beim Spielaufbau 4 Edelsteine (zwei von jeder Spielerfarbe) auf jedem Geist-Symbol der Mondlicht-Karte.
- Wenn ein Nachtgeschöpf auf ein Plättchen mit Mondlicht-Stück und Vorteilsmarker zieht, wählt ihr eine dieser Optionen:

  1. Ordnet den Vorteilsmarker eurem Team zu und das Mondlicht-Stück dem Gegner.

  2. Ordnet das Mondlicht-Stück eurem Team zu und legt den Vorteilsmarker ab. Die ersten vier abgelegten Vorteilsmarker werden auf die Mondlicht-Karte gelegt, wobei der Vorteilsmarker einen der Edelsteine auf der Mondlicht-Karte ersetzt. Der Spieler ist in der Lage, den ersetzten Edelstein zu erhalten.

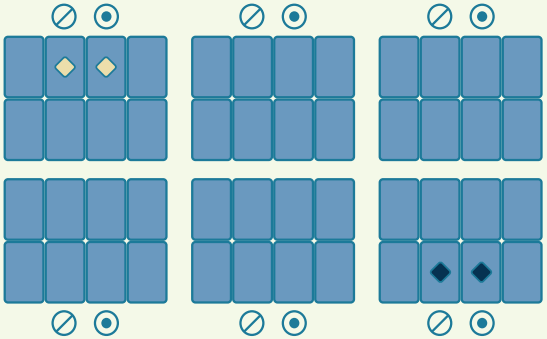
- Richtet euch am Spielende nach der Punktewertung der Mondlicht-Karte, berücksichtigt dabei die Geist-Symbole der Vorteilsmarker, die auf der Karte liegen.

18. Zeit für die Heimreise



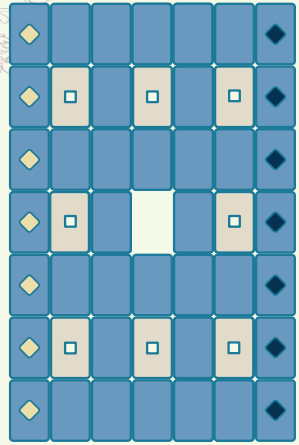
Richtet euch nach den Regeln für Szenario #9.

19. Treibende Inseln von Francesco Testini



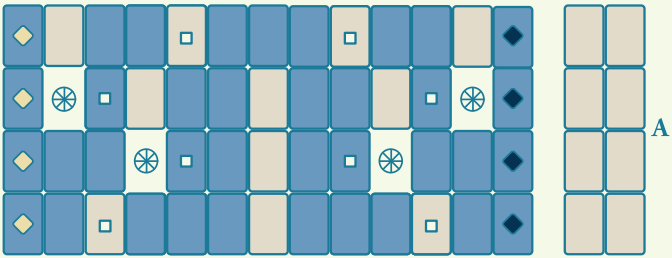
- Verwendet die Mondlicht-Karte und die Mondlicht-Stücke in diesem Szenario nicht.
- Das Szenario ist in 6 verschiedene Gebiete (Inseln genannt) aufgeteilt, die je aus 8 Geist-Plättchen und zwei Vorteilsmarkern bestehen (einer offen, einer verdeckt).
- Nachtgeschöpfe können beim Bewegen unter folgenden Bedingungen auf andere Inseln springen:
  1. Das Nachtgeschöpf muss sich am Rand der Insel und vor der Ziel-Insel befinden.
  2. Nur geradlinige Sprünge sind erlaubt (Plättchen vor dem Nachtgeschöpf).
- Hat eine Insel nur noch ein Plättchen übrig, sind die Nachtgeschöpfe gezwungen zu springen. Springt das Licht-Nachtgeschöpf, gebt ihr das übrige Plättchen dem Team; springt dagegen das Schatten-Nachtgeschöpf, gebt ihr das Plättchen dem Gegner. Sobald auf der Insel keine Plättchen mehr sind, gilt sie als versunken und die Vorteilsmarker müssen zugeordnet werden, indem ihr eine der beiden folgenden Optionen wählt:
  1. Ordnet den offenen Vorteilsmarker eurem Team zu und den verdeckten Vorteilsmarker dem Gegner.
  2. Ordnet den verdeckten Vorteilsmarker eurem Team zu und den offenen Vorteilsmarker dem Gegner.
- Verdeckte Vorteilsmarker werden erst nach dem Zuordnen aufgedeckt.
- Das Spiel endet, wenn nur noch 1 Insel übrig ist. Ordnet die Plättchen unter den Nachtgeschöpfen den entsprechenden Teams zu und fahrt fort mit der Punktewertung.
- Der Gegner erhält Punkte gemäß den Basis-Regeln. Euer Team erhält nur Punkte für die Naturgeist-Arten, die sich noch auf der verbleibenden Insel befinden.

20. Die verzauberten Drei von Ignazio Panades



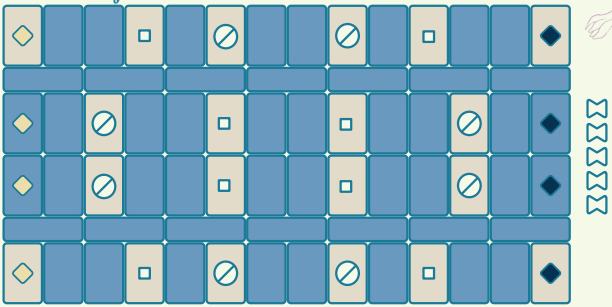
- Jedes Mal, wenn euer Team oder der Gegner mindestens drei Plättchen von der gleichen Naturgeist-Art hat, erhaltet ihr bzw. der Gegner einen zufälligen Vorteilsmarker.
- Wird ein verdecktes Plättchen aufgedeckt, ordnet ihr das Mondlicht-Stück einem beliebigen benachbarten Nachtgeschöpf zu.
- Landet ein Nachtgeschöpf auf einem Plättchen mit einem Mondlicht-Stück, bleibt das Stück auf dem Plättchen.

21. Unbekanntes Glück von Nestore Mangone



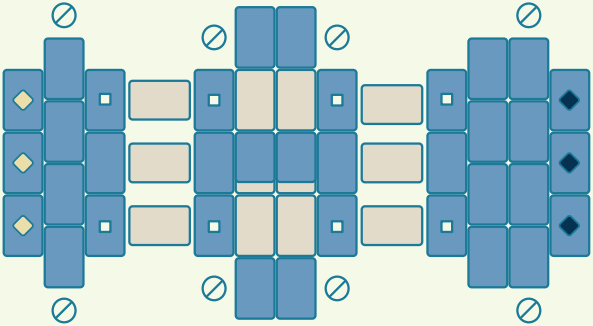
- Die Finsternis-Marker werden verdeckt ausgelegt.
- Mischt die Luftgeist-Plättchen und legt sie neben den Wald (**A**).
- Wenn ein Nachtgeschöpf ein beliebiges Plättchen nimmt, das orthogonal an den Finsternis-Marker grenzt, deckt ihr diesen auf und nehmt die Anzahl an Luftgeist-Plättchen, die auf ihm angezeigt werden. Wurde das Plättchen vom Licht-Nachtgeschöpf genommen, ordnet ihr die Luftgeist-Plättchen dem Team zu. Wurde es vom Schatten-Nachtgeschöpf genommen, ordnet ihr die Luftgeist-Plättchen dem Gegner zu. Wenn beide Nachtgeschöpfe gleichzeitig die Plättchen nehmen, ordnet ihr die gesammelten Luftgeist-Plättchen dem Gegner zu.

22. Überraschung aus dem Unterholz



- Mischt beim Spielaufbau die Luftgeist-Plättchen mit den Grundspiel-Plättchen zusammen, bevor ihn den Wald erzeugt.
- Wenn das Licht-Nachtgeschöpf ein Plättchen mit Vorteilsmarker einsammelt, ordnet ihr es dem Team zu. Wenn stattdessen das Schatten-Nachtgeschöpf es einsammelt, ordnet ihr es dem Gegner zu.
- In der Aufdeckphase werden keine der verdeckt liegenden Plättchen aufgedeckt.
- Nachtgeschöpfe können auch verdeckte Plättchen einsammeln, die aufgedeckt werden, bevor es mit der Zuordnungsphase weitergeht.
- Wenn dem Nachtgeschöpf ein Luftgeist mit zwei Geist-Symbolen zugeordnet wird, ordnet diesem Geist-Plättchen ein Glühwürmchen zu.
- Wenn das letzte Plättchen, das an ein Mondlicht-Plättchen grenzt, eingesammelt wird, nehmt ihr auch das Mondlicht-Plättchen mit. Ordnet das Plättchen und anschließend das Mondlicht-Plättchen demselben Team zu. Werden die letzten beiden Plättchen, die an ein Mondlicht-Plättchen angrenzen, zur gleichen Zeit eingesammelt, bleibt das Mondlicht-Plättchen im Wald.
- Zwei Plättchen, zwischen denen ein Mondlicht-Plättchen liegt, gelten als angrenzend. Beim Bewegen oder Einsammeln eines Plättchens ignoriert ihr das Mondlicht-Plättchen.
- Am Spielende muss jenes Nachtgeschöpf – Licht oder Schatten –, das die meisten Glühwürmchen-Marker erhalten hat, all seine Luftgeist-Plättchen, die Glühwürmchen-Marker auf sich haben, ablegen.
- **Hinweis:** Zählt das Geist-Symbol auf den Mondlicht-Plättchen so wie ein Geist-Symbol auf einem normalen Plättchen.

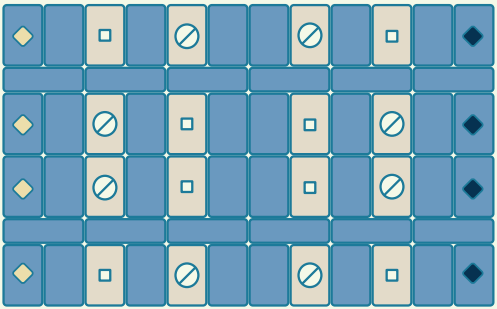
23. Wundersame Brücken von Rocco Dereviziis



Richtet euch nach den Regeln für Szenario #8 mit folgenden Änderungen:

- Wenn ein Nachtgeschöpf auf ein horizontal liegendes Geist-Plättchen zieht, rückt ihr es vor bis zum orthogonal nächstliegenden angrenzenden Plättchen. Deckt sofort das horizontal liegende Geist-Plättchen auf und ordnet es dem Nachtgeschöpf zu.
- Ordnet am Spielende keine horizontal liegenden Plättchen zu, die noch nicht eingesammelt wurden.

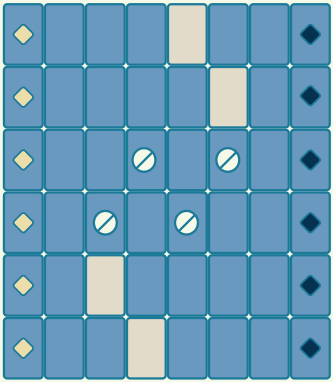
24. Der Nebel



Richtet euch nach den Regeln für Szenario #22 mit folgenden Änderungen:

- Entfernt die beiden Luftgeist-Mondlicht-Plättchen, die Glühwürmchen sowie die Luftgeist-Plättchen, bevor ihr den Wald erzeugt.

25. Natürliche Reflexion von Nicola Musadore

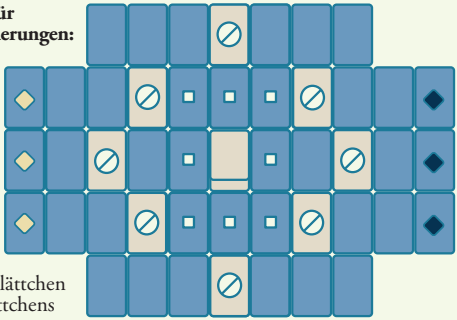


- Ordnet die 8 Mondlicht-Stücke eurem Team zu.
- Wenn ein verdecktes Plättchen aufgedeckt wird, wählt ihr eine dieser Optionen:
  1. Ordnet dem Schatten-Nachtgeschöpf das am weitesten entfernte Geistplättchen der ganzen Reihe zu, falls möglich.
  2. Ordnet dem Gegner ein Mondlicht-Stück zu und belasst das Plättchen so, wie es ist.

Ist das entfernteste Plättchen von einem Nachtgeschöpf besetzt, ordnet dem Gegner kein Plättchen oder Mondlicht-Stück zu.

26. Uralte Rituale von Marco Rava & Simona Greco

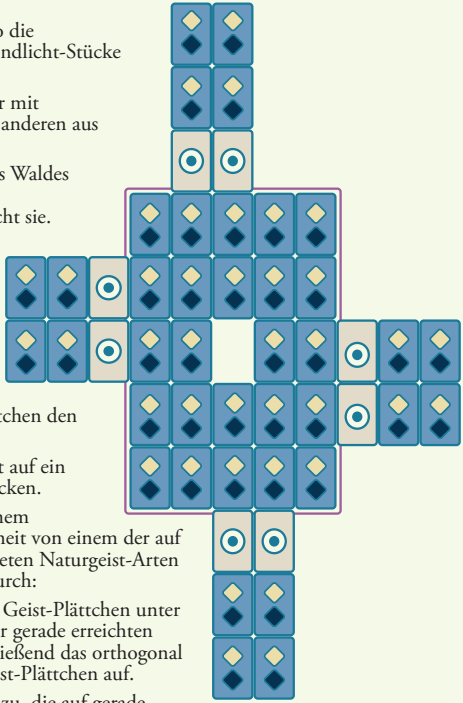
Richtet euch nach den Regeln für Szenario # 9 mit folgenden Änderungen:



- Anstatt der Grundregel zu folgen, werden Mondlicht-Stücke eingesammelt, wenn eines der Plättchen, die an eine beliebige Seite eines Plättchens mit einem Mondlicht-Stück angrenzen, eingesammelt wird. Es gilt eine dieser Bedingungen:
  1. Wenn das eingesammelte Plättchen an die längere Seite des Plättchens angrenzt, ordnet ihr das Mondlicht-Stück dem Gegner zu.
  2. Wenn das eingesammelte Plättchen an die kürzere Seite des Plättchens angrenzt, ordnet ihr das Mondlicht-Stück dem Team zu – jedoch nur, wenn das Licht-Nachtgeschöpf es eingesammelt hat. Wenn stattdessen das Schatten-Nachtgeschöpf es eingesammelt hat, ordnet ihr es dem Gegner zu.

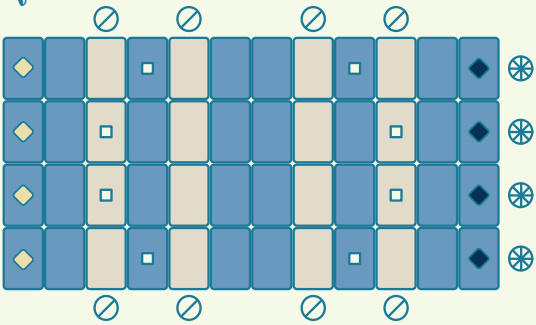
27. Der Wirbel von Simone Luciani

- Dieses Szenario kann nur im Normalen Schwierigkeitsgrad gespielt werden.
- Verwendet in diesem Szenario die Mondlicht-Karte und die Mondlicht-Stücke nicht.
- Verwendet nur Vorteilsmarker mit Geist-Symbolen, entfernt die anderen aus dem Spiel.
- Sortiert vor dem Erzeugen des Waldes alle Geist-Plättchen mit zwei Geist-Symbolen aus und mischt sie. Fügt diesen Plättchen sieben zufällige Plättchen von den übrigen zu. Erzeugt mit diesen Plättchen das Rechteck in der Mitte aus 24 Geist-Plättchen mit einem leeren Feld im Inneren.



- Erzeugt mit den übrigen Plättchen den Rest des Waldes.
- Nachtgeschöpfe können nicht auf ein verdecktes Geist-Plättchen rücken.
- Wenn euer Team zu irgendeinem Zeitpunkt die absolute Mehrheit von einem der auf den Vorteilsmarkern abgebildeten Naturgeist-Arten besitzt, führt ihr Folgendes durch:
  1. Deckt sofort das verdeckte Geist-Plättchen unter dem Vorteilsmarker mit der gerade erreichten Mehrheit auf, deckt anschließend das orthogonal angrenzende verdeckte Geist-Plättchen auf.
  2. Ordnet die Vorteilsmarker zu, die auf gerade aufgedeckten verdeckten Plättchen liegen – einen eurem Team, einen dem Gegner.
  3. Ordnet einen vorher verwendeten Edelstein jemandem aus eurem Team zu.

28. Mondfinsternis



- Wird das letzte Plättchen einer Spalte – das mit den Vorteilsmarkern – eingesammelt, deckt die Vorteilsmarker auf. Ordnet einen eurem Team und den anderen dem Gegner zu.
- Legt einen zufälligen Finsternis-Marker verdeckt an die Seite jeder Reihe des Waldes, dann deckt sie auf. Sie beschränken die Anzahl der Geist-Plättchen, die aus der jeweiligen Reihe genommen werden dürfen. Die Zahl zeigt an, wie viele Geist-Plättchen sich am Spielende noch in der Reihe befinden müssen.
- Entscheidet am Spielende, welche Plättchen dem Gegner zugeordnet werden, und lasst pro Reihe die gleiche Anzahl an Plättchen unzugeordnet, wie die Zahl auf dem Finsternis-Marker anzeigt. Alle Teile, die auf den unzugeordneten Plättchen liegen, bleiben ebenfalls unzugeordnet.

Credits

Game Design:
Michael Schacht und Pierpaolo Paoletti

Illustrationen: Natalie Dombois

Regelheft-Titelbild: Paolo Voto

Verlag: ThunderGryph Games

PM und Art Direction: Gonzalo Aguirre Bisi

Redaktion: Pierpaolo Paoletti

Textredaktion: Board Game Circus

Regelüberprüfung: Cristina Aguirre Bisi

Deutsche Übersetzung: Matthias Leo Webel

Korrekturlesen: MIIILA

Grafikdesign: Daniel Tosco

Modelle: Erick Tosco

Spieletester: Rocco Dereviziis, Nicola Muradore, Alessia Piani und Francesco Ubbiali

Danke für die Unterstützung an:
Cristina Bisi und Luis González

Sprachen

Digitales Regelheft erhältlich auf
thundergryph.com/rulebooks

Extras

Für weitere Regeln, neue Szenarien und FAQ besucht bitte:
thundergryph.com/moonlightextras

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º, 41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2021 ThunderGryph Games, Alle Rechte vorbehalten.